

**“POLA KOMUNIKASI ORANGTUA DENGAN ANAK PENGGUNA *GAME ONLINE*
YANG BERPRESTASI”**

**(Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Pola Komunikasi Orangtua Dengan Anak Pengguna
Game Online Yang Berprestasi dan Berdomisili Di Kawasan Penyewaan *Game Online*)**

SKRIPSI



Oleh :

Windi Pungky Sukaputri

0843010175

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA
2012**

**POLA KOMUNIKASI ORANGTUA DENGAN ANAK PENGGUNA
GAME ONLINE YANG BERPRESTASI (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Pola
Komunikasi Orangtua Dengan Anak Pengguna *Game Online* Yang Berprestasi dan
Berdomisili Di Kawasan Penyewaan *Game Online*)**

Disusun Oleh :

WINDI PUNGKY SUKAPUTRI

NPM. 0843010175

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Jurusan
Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan
Nasional “Veteran “ Jawa Timur

Pada Tanggal 13 Juni 2012

Menyetujui

Pembimbing

Tim Penguji:

1. Ketua

Dra. Sumardijjati, M.Si
NIP. 19620323 199309 2001

Dra. Sumardijjati, M.Si
NIP. 19620323 199309 2001

2. Sekretaris

Drs. Kusnarto, M.Si
NIP. 19580801 198402 100

3. Anggota

Yuli Candrasari, S.Sos, M.Si
NPT. 3 7107 94 0027 1

**Mengetahui,
Dekan FISIP,**

Dra. Ec. Hj. Suparwati, M.Si
NIP. 19550718 198302 2001

POLA KOMUNIKASI ORANGTUA DENGAN ANAK PENGGUNA *GAME ONLINE* YANG BERPRESTASI (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Pola Komunikasi Orangtua Dengan Anak Pengguna *Game Online* Yang Berprestasi dan Berdomisili Di Kawasan Penyewaan *Game Online*)

Disusun Oleh :

WINDI PUNGKY SUKAPUTRI

NPM. 0843010175

**Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi
Menyetujui,**

Pembimbing

Dra. Sumardijati, M.si

NIP. 19620323 199309 2001

Mengetahui,

DEKAN

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dra. Ec. Hj. Suparwati, Msi

NIP. 030 203 679

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT, penulis panjatkan karena dengan limpahan rahmat, karunia serta hidayah-Nya, proposal skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Orangtua Dengan Anak Yang Berada Di Kawasan *Game Online*” dapat penulis susun dan selesai sebagai wujud pertanggung jawaban penulis.

Dalam proses penulisan proposal skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini:

1. *Rasulullah* Muhammad SAW untuk inspirasi serta tuntunan yang senantiasa mengilhami penulis dalam rangka “perjuangan” memaknai hidup.
2. Prof. DR. Ir. Teguh Soedarto, MP, selaku Rektor UPN “Veteran” Jatim.
3. Dra. Ec. Hj. Suparawati, M.Si, sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UPN “Veteran” Jatim.
4. Juwito, S.Sos, M.Si, sebagai Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jatim.
5. Drs. Syaifuddin Zuhri, M.Si sebagai Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jatim.
6. Dra, Sumardijati, M.si selaku Dosen Pembimbing Skripsi penulis. Terima kasih atas segala kontribusi Ibu terkait penyusunan proposal skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi maupun Staf Karyawan FISIP hingga UPN “Veteran” Jatim pada umumnya.

8. Papa Sudjiono dan Mama Poppy, Maaf dan Terima kasih yang tiada hentinya atas segala pengorbanan dan perjuangan tulus suci untuk menjadikanku manusia yang belajar memahami hidup dan kehidupan .
9. Keluarga Kakak ku tersayang Olivia Anggraini, S.E beserta suaminya Kak Yohanes Kukuh Wicaksono, S.E dan *my lovely nephew “Smart and Handsome boy Yovie Agung Wicaksono”*, Terima kasih banyak selalu setia memberikan dukungan pada penulis.
10. Nanik Kartikasari dan Kania Sheilla Anggriani yang telah menjadi motivator dalam membimbing arah cita dan asa penulis. Terimakasih terhadap kesetiaan yang luar biasa dalam menemani langkah penulis. Kalian lebih dari seorang sahabat, terimakasih banyak.
11. Angel Puspaindah Sasongko dan Reni Silvia yang menjadi penyemangat penulis agar penulis segera menyelesaikan skripsi.
12. Agung, Andi, Joko, Bagus Prastanto, Mas Bway, Mas Ryan Alan (Yopie), Mas Maul, Mas agung (Bendol), Terimakasih banyak sudah kasih semangat dan motivasi.
13. Seluruh teman – teman UPN Televisi yang telah menjadi inspirasi serta motivasi besar bagi penulis dalam menempuh strata pendidikan di UPN “Veteran” Jawa Timur. Terus hidupkan “Semangat Dalam Berkreasi”
14. Seluruh pihak yang tak dapat penulis sebutkan atas keterbatasan halaman ini, untuk segala bentuk bantuan yang diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, kritik maupun saran selalu penulis harapkan demi tercapainya hal terbaik dari proposal skripsi ini. Besar harapan penulis, semoga proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat sekaligus menambah pengetahuan bagi berbagai pihak. Amin.

Surabaya, April 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DAN	
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DAN	
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4. Kegunaan Penelitian	12
1.4.1. Secara Teoritis	12
1.4.2. Secara Praktis	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Landasan Teori	13
2.1.1. Pengertian Komunikasi Interpersonal	13

2.1.2. Model Komunikasi Interpersonal	16
2.1.3. Pengertian Pola Komunikasi	20
2.1.4. Pengertian Keluarga	23
2.1.4.1. Komunikasi Keluarga	23
2.1.5. Kualitas Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga	27
2.1.5.1. Aspek - Aspek Kualitas Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga	30
2.1.6. Definisi Remaja	33
2.1.7. Pengertian Orangtua.....	35
2.1.7.1. Kriteria Orangtua Efektif	36
2.1.8. Definisi Game	37
2.1.8.1. Sejarah Perkembangan Game	38
2.1.8.2. Klasifikasi Game.....	40
2.1.9. Game Online	42
2.1.10. Teori Atribusi.....	43
2.2. Kerangka Berpikir	44
 BAB III METODE PENELITIAN	 49
3.1. Metode Penelitian	49
3.2. Lokasi Penelitian.....	52
3.3. Subyek dan Obyek Penelitian	53
3.4. Teknik Penumpulan Data.....	54
3.5. Teknik Analisis Data.....	55
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 57
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	57

4.1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	57
4.1.2. Penyajian Data.....	59
4.2. Identitas Informan	60
4.3. Analisis Data	62
4.3.1. Deskripsi Komunikasi Orangtua Dengan Anak	
Pengguna <i>Game Online</i>	62
4.3.1.1. Penerimaan (Acceptance) Orangtua Tentang	
Pengetahuan Anak Yang Bermain <i>Game Online</i>	63
4.3.1.2. Kontroling Orangtua Kepada Anak Yang	
Merupakan Pengguna <i>Game Online</i>	67
4.3.1.3. Support Orangtua Dalam Pencapaian	
Prestasi Anak	71
4.4. Pembahasan	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Interview Guide	79
Hasil Wawancara Ibu Rahayuni	83
Hasil Wawancara Adek Hanif	90
Hasil Wawancara Ibu Tri Susilowati	98
Hasil Wawancara Reynaldi	106

ABSTRAK

WINDI PUNGKY SUKAPUTRI, POLA KOMUNIKASI ORANGTUA DENGAN ANAK PENGGUNA *GAME ONLINE* YANG BERPRESTASI (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Pola Komunikasi Orangtua Dengan Anak Pengguna *Game Online* Yang Berprestasi dan Berdomisili Di Kawasan Penyewaan *Game Online*)

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi orangtua dengan anak yang berprestasi yang berdomisili di kawasan penyewaan *game online*. Dengan seiring perkembangan teknologi, jenis permainan juga mampu dimainkan secara *online* atau lebih dikenal dengan *Game Online*. Dengan maraknya beredar game online di Indonesia khususnya di kota Surabaya membuat fenomena baru di kalangan penggemar game. Latar belakang orang yang memainkan pun beragam mulai dari yang hidupnya kacau hingga anak sekolah atau kuliah yang tidak lulus. Bermain *game* memang mempunyai dua sisi, negatif dan positif. Dari segi positif bisa melatih pola berpikir, reflek, dan mungkin juga dijadikan ajang untuk mendapatkan uang dengan mengikuti pertandingan atau menjual item dan karakter di game. Tapi apa akibatnya kalau bermain game berlebihan yang pasti efeknya bisa sangat fatal. Mulai dari kehidupan nyata yang kacau, tidak lulus sekolah (kuliah) bagi yang masih berstatus pelajar atau mahasiswa ataupun hal-hal lainnya seperti kejahatan-kejahatan karena kehabisan uang untuk bisa bermain game online. Game online ini ternyata lebih disenangi oleh anak kecil, dan yang paling dominan untuk memainkan game online ini adalah anak kecil, anak yang berada pada kisaran umur 12 – 15 tahun. Dimana banyak sekali masyarakat yang menganggap bahwa anak – anak yang gemar bermain game online hanya akan mendapatkan dampak negatif. Namun sebaliknya pada kenyataannya anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar. Penelitian ini menaruh perhatian pada masalah anak pengguna game online yang memiliki prestasi dengan tempat tinggal yang berada dekat dengan penyewaan game online.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *indepth interview* yang termasuk dalam penelitian kualitatif. Disini metode kualitatif menggunakan teori Joseph A. Devito yang menjelaskan pola komunikasi yang digunakan oleh orangtua dengan anak yang bermain game online yang memiliki prestasi.

Data yang terdapat dalam obyek penelitian dijelaskan dalam identitas informan. Adapun pembagian informan meliputi nama, usia, alamat, pendidikan terakhir, pekerjaan.

Hasil penelitian ini berdasarkan analisis data yang didapatkan dari wawancara mendalam dengan informan. menggunakan Pola Komunikasi *Authoritative*, pola komunikasi ini menunjukkan adanya keseimbangan antara penerimaan (*acceptance*) dengan kontroling orangtua, anak diberikan kesempatan untuk berkomunikasi secara terbuka guna menyampaikan pendapat dan apa yang mereka rasakan, punishment yang diberikan oleh orangtua kepada anak yang melakukan kesalahan juga dengan alasan yang jelas dan tanpa menggunakan kekerasan fisik. Keberhasilan Pola Komunikasi *Authoritative* yang digunakan oleh orangtua merupakan faktor yang dapat menjadikan anak berhasil untuk meraih prestasi. Sikap orangtua yang memahami potensi anak, mengarahkan potensi anak serta mengembangkan potensi anak kearah yang lebih baik inilah yang menjadikan anak memperoleh prestasi. Selain itu dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dapat diketahui orangtua mengetahui keinginan anak begitu juga sebaliknya anak juga mengetahui keinginan orangtua dalam membentuk pribadi seorang anak, hal tersebut sesuai dengan teoritribusi kausalitas, sikap orangtua dipengaruhi faktor personal dan situasional.

ABSTRACT

WINDI PUNGKY SUKAPUTRI, PATTERNS OF COMMUNICATION WITH PARENTS OF CHILDREN USERS ONLINE GAME ACHIEVEMENT (Qualitative Descriptive Study of Communication Patterns Regarding Parents With Children's Online Game Users Achievement and live in Zone Online Game Rental)

In this study, researchers wanted to know how the communication patterns of parents with children who are achievers who live in the area of online game rental. Along with technological developments, the type of game is also capable dimankan online or better known as the Online Game. With the rise of online gaming circulated in Indonesia especially in Surabaya making a new phenomenon among fans of the game. Background of any person who plays her life ranging from the chaotic to the school or college kids who did not pass. Playing the game does have two sides, negative and positive. On the positive side can train a pattern of thinking, reflexes, and may also be used as a place to earn money by following the game or sell items and characters in the game. But what happens when playing games over a certain effect could be very fatal. Starting from a chaotic real life, do not pass the school (college) for a still a student or students or other matters such crimes because it ran out of money to play online games. This online game was much loved by children, and the most dominant ntuk play this online game is a little child, the child who is in the range of age 12-15 years. Where a lot of people who think that children - children who love playing online games will only get negative impact. But on the contrary, in fact, such an assumption is not entirely true. The research was concerned with the problem child online game users who have a place to live performance that is close to pnyewaan online game.

Data collection techniques used were depth interview included in the qualitative research. Here a qualitative method using the theory of Joseph A. DeVito describing communication patterns used by parents with children who play online games that have achievements.

The data contained in the object of the research described in the identity of informants. The division includes the informant's name, age, address, last education, employment.

The results of this study based on analysis of data obtained from interviews with informants. Authoritative use the Communication Patterns, communication patterns show a balance between acceptance (acceptance) with kontroling parents, children are given the opportunity to communicate openly in order to convey their opinions and what they feel, punishment given by parents of children who make mistakes are also on the grounds that clearly and without using physical violence. Authoritative Communication Patterns of success used by parents is a factor that can make children successful accomplishment. The attitude of parents who understand the potential of children, child's potential direct and develop the potential of children toward better is what makes the children acquire some achievements. Also from the wawncara the researchers did note a parent can find out the wishes of children and vice versa children also know the personal wishes of parents in shaping a child, they are consistent with the theory of causality tribusi, parental attitude is influenced by personal and situational.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi atau dalam bahasa inggris Communication berasal dari kata latin communication dan bersumber dari kata communis yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna mengenai satu hal. (Effendi, 2002 : 3). Komunikasi mempunyai banyak makna namun dari sekian banyak definisi yang diungkapkan oleh para ahli dapat disimpulkan secara lengkap dan maknanya yang hakiki yaitu komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik langsung secara lisan, maupun tak langsung melalui media (Effendy, 2002 : 5).

Hubungan antara manusia tercipta melalui komunikasi, baik komunikasi itu verbal (bahasa) maupun non verbal (simbol, gambar, atau media). Selain itu komunikasi dilakukan karena memiliki fungsi untuk mempertahankan kelangsungan hidup, memupuk hubungan dan memperoleh kebahagiaan. Fungsi bahasa yang mendasar bagi manusia adalah untuk menemani atau menjuluki objek, orang, dan peristiwa.

Komunikasi masyarakat saat ini semakin modern, ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi. Hal itu

turut melahirkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi. Peningkatan di bidang teknologi, informasi, serta komunikasi mengakibatkan dunia tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang, dan waktu. Seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi penting tentang fenomena kejadian di belahan dunia lain, tanpa harus berada di tempat tersebut. Padahal untuk mencapai tempat itu memakan waktu berjam-jam, namun hanya dengan seperangkat komputer yang memiliki konektivitas internet, informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik.

Internet (*interconnection networking*) merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri. Seperti yang diketahui internet merupakan bentuk *konvergensi* dari beberapa teknologi penting terdahulu, seperti komputer, televisi, radio, dan telepon (Bungin, 2006 : 135).

Di masa kini, media terpenting dan memiliki jaringan paling luas adalah internet, yang menghubungkan komputer-komputer pribadi paling sederhana hingga komputer-komputer super yang tercanggih. Layanan internet sangat beragam dan senantiasa berinovasi sesuai kebutuhan masyarakat. Misalnya, *e-mail*, *file transfer protocol* (FTP), dan *world wide web* (www), *e-commerce*, *e-government*, *e-fax*, *e-office*, *e-cash*, *e-banking*, SMS, MMS, *Game online* dan sebagainya. Jaringan internet menjadi media yang tercepat mengalami inovasi ke segala lini serta

teradaptif dengan kebutuhan masyarakat, sehingga hampir semua media dan kebutuhan masyarakat dapat dikoneksikan ke dalam jaringan internet.

Jaringan internet juga mampu digunakan untuk bermain *game*, permainan tersebut lebih dikenal dengan sebutan *Game Online*, “Game” adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana permainan terlibat dalam konflik buatan, disini permainan berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku permainan dan membentuk permainan. (Sumber: <http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/> diakses 12 Maret 2012 / 11.50).

Game online berbeda dengan *game offline*, dalam bermain game online kita tidak harus berpergian, kita hanya butuh duduk di depan komputer dan bisa langsung menikmati permainan. Perbedaan besar lainnya adalah permainan *game online* terhubung dengan internet secara *global*, pemain bisa memiliki kesempatan untuk bersaing dengan orang lain dan bahkan mendapatkan teman dari seluruh dunia. Contoh game online adalah Point Blank, Ragnarok Online, RF Online, Ayo

Dance, Perfect World. (Sumber : <http://wikipedia.com/definisi-game> diakses 12 Maret 2012 / 12.20).

Dengan seiring perkembangan teknologi, jenis permainan juga mampu dimainkan secara *online* atau lebih dikenal dengan *Game Online*. Dengan maraknya beredar game online di Indonesia khususnya di kota Surabaya membuat fenomena baru di kalangan penggemar game. Latar belakang orang yang memainkan pun beragam mulai dari yang hidupnya kacau hingga anak sekolah atau kuliah yang tidak lulus. Bermain *game* memang mempunyai dua sisi, negatif dan positif. Dari segi positif bisa melatih pola berpikir, reflek, dan mungkin juga dijadikan ajang untuk mendapatkan uang dengan mengikuti pertandingan atau menjual item dan karakter di game. Tapi apa akibatnya kalau bermain game berlebihan yang pasti efeknya bisa sangat fatal. Mulai dari kehidupan nyata yang kacau, tidak lulus sekolah (kuliah) bagi yang masih berstatus pelajar atau mahasiswa ataupun hal-hal lainnya seperti kejahatan-kejahatan karena kehabisan uang untuk bisa bermain game online. Game online ini ternyata lebih disenangi oleh anak kecil, dan yang paling dominan untuk memainkan game online ini adalah anak kecil, anak yang berada pada kisaran umur 12 – 15 tahun. (sumber : <http://nupho.wordpress.com/2008/12/09/positif-dan-negatif-dari-game-online/> diakses 13 Februari 2012 / 11.20).

Game Online saat ini sangat mudah dijumpai. Faktanya *game online* lebih banyak digemari oleh anak dengan kisaran umur 12 – 15

tahun, mereka melakukan permainan ini dikarenakan mereka dipersuasi oleh teman. Di kawasan Manyar Sabrangan sendiri banyak sekali rental (Penyewaan) *game online* dengan tarif yang relatif murah, hanya dengan uang Rp 3.000 anak bisa memainkan game 1 jam atau dengan kata lain harga tersebut adalah harga paketan jam untuk bermain *game online*.

Dalam satu kawasan manyar sabrangan dapat ditemui lebih dari 1 rental (penyewaan) *game online*, jarak tempat penyewaan *game online* dari satu dengan yang lainnya tidak berjauhan, bahkan dalam satu tempat penyewaan ada banyak komputer untuk bermain *game online*. Jarak rumah warga dengan *game online* tidaklah jauh, tempat penyewaan itu berada di kawasan yang ramai dengan anak - anak, di jalan Manyar Sabrangan ada 2 tempat penyewaan *game online* tepatnya di jalan Manyar Sabrangan no. 163a dan Manyar Sabrangan nomor 20a dengan nama dafanet, sedangkan di jalan manyar sabrangan Gang IX nomor 80 ada 1 tempat penyewaan.

Ditempat penyewaan pertama dengan nama Dafanet, tempat ini memiliki 8 komputer, tempat ini dominan ramai dikunjungi oleh pelajar SD untuk bermain *game online*. Tempat penyewaan *game online* kedua, berada di jalan Manyar Sabrangan no.163a yang memiliki 12 komputer, tempat ini di dominasi pelajar SMP yang bermain *game online*, bahkan untuk hari sabtu dan minggu tempat tersebut selalu ramai oleh pelajar SMP yang bermain *game online*. Tempat penyewaan *game online* ketiga berada di jalan Manyar Sabrangan gang IX no.80, tempat ini memiliki 8

komputer, tempat ini di dominasi pelajar SMP yang bermain *game online*, ditempat penyewaan *game online* inilah para remaja yang melakukan tindakan kriminal sebanyak 15 orang dengan kisaran umur 13 – 15 tahun bermain *game online*, peristiwa tersebut merupakan tindakan pencurian yang dilakukan oleh 15 remaja dengan kisaran umur 13 – 15 tahun yang di latar belakang karena keinginan bermain *game online*.

Para penggemar *game online* adalah remaja, dengan kategori remaja awal yang memiliki kisaran umur 12 – 15 tahun. Masa remaja awal biasa disebut *early adolescence* diartikan sebagai tahap remaja merasa terheran – heran akan perubahan yang terjadi serta dorongan – dorongan yang menyertai perubahan yang terjadi. (Yusuf, 2004 : 7)

Dilihat dari kisaran usia remaja awal yaitu antara 12 – 15 tahun, maka masa remaja awal dialami oleh remaja yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) pada tahap akhir atau kelas enam, dan pada awal – awal duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai pada masa awal Sekolah Menengah Awal (SMA) / Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak – kanak menuju masa dewasa. (Hurlock, 2004 : 207) mengemukakan masa peralihan merupakan periode dimana individu mengalami ketidakjelasan dan memiliki keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa remaja, individu memiliki peranan yang tidak jelas karena remaja bukanlah anak – anak tetapi belum dewasa. Ketidakjelasan status

menyebabkan masa remaja sebagai masa dimana individu mencari eksistensi diri.

Dari ketidakjelasan status yang dimiliki seorang remaja awal dan proses seorang remaja mencari eksistensi diri, itulah yang memberikan banyak kekhawatiran orang tua mengenai proses tumbuh kembang seorang anak yang berasal dari faktor lingkungan dan teman bermain sebayanya.

Pada masa remaja awal, komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak sangatlah penting. Pengertian komunikasi interpersonal sendiri adalah proses pertukaran informasi antara seseorang dengan seseorang lainnya, atau biasanya diantara dua orang yang dapat langsung diketahui balikkannya. Komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan – pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang – orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika (Devito, 1997 : 230).

Komunikasi interpersonal sangat penting karena memungkinkan berlangsung secara dialogis dibandingkan dengan bentuk – bentuk komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam keiatan mengubah sikap, kepercayaan dan perilaku komunikan, maka bentuk komunikasi interpersonal acapkali digunakan untuk melancarkan komunikasi persuasif yaitu komunikasi secara psikologis

manusiawi yang sifatnya halus, luwes, berupa ajakan, bujukan atau rayuan (Effendy, 2002 : 59).

Pentingnya komunikasi interpersonal seperti itu bagi komunikator ialah karena ia dapat mengetahui diri komunikan selengkap – lengkapnya. Ia dapat mengetahui namanya, pekerjaannya, pendidikannya, agamanya, pengalamannya, cita – citanya dan yang penting artinya untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilakunya. Dengan demikian komunikator dapat mengarahkannya ke suatu tujuan sebagaimana ia inginkan (Onong Uchjana, 2008:8).

Selain komunikasi interpersonal, komunikasi keluarga juga berperan penting dalam menciptakan keluarga yang harmonis. Keharmonisan didalam keluarga merupakan salah satu faktor yang menjadikan remaja lebih betah berada di rumah dibandingkan menghabiskan waktu berada diluar rumah.

Komunikasi dalam keluarga dapat berlangsung secara vertikal maupun horiontal. Dari dua jenis komuikasi ini berlangsung secara silih berganti komunikasi antara suami istri, komunikasi antara ayah, ibu, dan anak, komunikasi antara ayah dan anak. Dalam rangka mengakrabkan hubungan keluarga, komunikasi yang harmonis perlu dibangun secara timbal balik dan silih berganti antara orang tua dan anak dalam keluarga (Djamarah,2004:4).

Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan dengan cara yang tepat, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Djamarah, 2004:1).

Antara orang tua dengan anak terdapat pola komunikasi yang mempengaruhi terciptanya komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak. Dengan pola komunikasi yang efektif anak remaja mampu terkontrol oleh orang tua dan komunikasi yang harmonis pun dapat terwujud.

Pola komunikasi merupakan bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang mengikat dua komponen, yaitu gambaran atau rencana yang meliputi langkah – langkah pada suatu aktifitas, dengan komponen – komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan komunikasi antara manusia atau kelompok dan organisasi.

Menurut (Yusuf, 2007 :51) terdapat 3 pola komunikasi hubungan orang tua dengan anak, Pola komunikasi yang pertama adalah *Authoritarian* (Cenderung bersikap bermusuhan) pada pola komunikasi orang tua dengan anak ini, orang tua menerapkan agar tingkah laku anak harus seperti orang tuanya, anak harus mendengarkan dan harus mematuhi kehendak orang tua, memerintah anak melakukan sesuatu

tanpa penjelasan dan tanpa kompromi sehingga selalu menghukum anak dengan fisik.

Pola komunikasi yang kedua *Permissive* (Cenderung berperilaku bebas) pada pola komunikasi ini, orang tua memberikan kebebasan penuh terhadap anak untuk menyatakan keinginannya dan memberikan dorongan penuh kepada anak sehingga orang tua menuruti segala kemauan dari anak.

Pola komunikasi yang ketiga adalah *Authoritative* (Cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan), pada pola komunikasi ini, orang tua memberikan kesempatan anak untuk memberikan pendapat maupun koreksi terhadap perilaku anak sehingga komunikasi antara orang tua dengan anak terjadi dua arah. Anak diberi kebebasan yang bertanggung jawab, artinya apa yang dilakukan oleh anak tetap harus dibawah pengawasan orang tua dan dapat dipertanggung jawabkan secara moral.

Fungsi keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu sebagai orang tua adalah sebagai tempat untuk pengajaran tentang nilai dan norma pada pribadi anak. Oleh karena itu penyimpangan perilaku anak adalah tergantung dari kualitas komunikasi didalam keluarganya. Apabila komunikasi tidak terjalin maka kerugian yang akan dialami oleh kedua belah pihak, baik dipihak keluarga sendiri dan dipihak masyarakat. Pembinaan terhadap anak harus secara signifikan bertingkah laku sesuai

dengan garis – garis keluarga atau dengan kata lain faktor internal didalam keluarga harus lebih dominan dari pada faktor eksternal.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi orangtua dengan anak yang berprestasi yang berdomisili di kawasan penyewaan *game online*.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana Pola Komunikasi orang tua dengan anak yang berada di kawasan penyewaan *game online*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dengan anak yang berada di kawasan penyewaan *game online* di Surabaya.
2. Untuk mengetahui faktor – faktor yang mendukung dan menghambat pola komunikasi orang tua yang mempunyai anak yang tinggal tidak jauh dari kawasan penyewaan *game online*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Teoritis

Bagi ilmu pengetahuan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berkaitan dengan pola komunikasi interpersonal dalam sebuah keluarga.

1.4.2 Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberi masukan pada orang tua tentang cara berkomunikasi terhadap anak melalui cara pendekatan pola – pola komunikasi orang tua dengan anak.